

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Scabies adalah penyakit kulit yang banyak ditemukan di daerah dengan iklim tropis dan subtropics, serta merupakan penyakit menular. Dalam Bahasa Indonesia, *scabies* sering disebut “kudis”, sementara orang Jawa menyebutnya “gudig” dan orang Sunda menyebutnya “budug”. Penyakit ini juga dikenal dengan sebutan kutu badan, budukan, atau gatas agogo, yang disebabkan oleh parasit *Sarcoptes scabiei* varian *hominis* (jenis kutu atau tungau) (Kusuma, 2021).

Scabies adalah penyakit kulit yang mudah menular akibat adanya tungau *Sarcoptes scabiei* yang hidup di bawah kulit. Meskipun tidak membahayakan, gejala utama *scabies* berupa rasa gatal pada malam hari dapat mengganggu aktivitas dan produktivitas. Kurangnya kebiasaan *hygiene* pribadi yang baik meningkatkan risiko penularan penyakit ini, terutama di daerah dengan kasus *scabies* tertinggi (Majid, Dewi Indi Astuti, dan Fitriyana, 2020). *Scabies* banyak ditemukan pada anak-anak usia sekolah, remaja, hingga orang dewasa. Penyakit ini bisa menular melalui kontak langsung (kulit ke kulit) maupun tidak langsung (melalui benda). Penularan *scabies* cenderung meningkat pada lingkungan yang buruk dan kurang mendukung perilaku hidup bersih dan sehat. Tungau *Sarcoptes scabiei* menyebabkan gatal pada kulit di area seperti sela jari, siku, dan selangkangan (Riptifah Tri Handari et al., 2019).

Penyebab terjadinya *scabies* adalah kebersihan lingkungan yang kurang terjaga, gizi buruk atau pola makan yang tidak tepat, dan ruangan yang lembab akibat kurangnya sinar matahari. Selain itu, faktor lain yang berkaitan sangat erat

dengan skabies adalah tingkat pengetahuan seseorang. World Health Organization (WHO) tahun 2017 menyatakan bahwa *scabies* menjadi penyakit tropis yang terabaikan. Tingkat pengetahuan berpengaruh terhadap kejadian *scabies*. Hal ini dikarenakan pengetahuan berperan penting dalam upaya pencegahan penularan *scabies*, terutama melalui praktik kebersihan diri yang baik. Faktor pengetahuan individu, kelompok, dan masyarakat yang berisiko terkena *scabies* mempengaruhi pencegahan penyakit.

Menurut World Health Organization (WHO), pada tahun 2019 tercatat 130 juta kasus *scabies* di seluruh dunia. Di Indonesia, berdasarkan data dari Departemen Kesehatan, prevalensi *scabies* menunjukkan penurunan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2018, prevalensinya berkisar antara 5,60%-12,96%, pada tahun 2019 turun menjadi 4,9%-12,95% dan pada tahun 2020 tercatat prevalensi *scabies* di Indonesia sebesar 3,96%. Meskipun terjadi penurunan prevalensi, *scabies* masih menjadi masalah kesehatan menular di Indonesia dan negara ini belum sepenuhnya bebas dari penyakit tersebut.

Berdasarkan dari data tahunan Dinas Kesehatan Tasikmalaya. Angka kejadian *scabies* mencapai 10.744 kasus. Berdasarkan data dari Dinas Kesehatan menyatakan bahwa yang mengalami peningkatan penyakit *scabies* terdapat di Puskesmas Tamansari. Pada tahun 2020 sebanyak 427 kasus, tahun 2021 sebanyak 666 kasus, tahun 2022 sebanyak 1.081 kasus.

Penyakit *scabies* seringkali ditemukan di Pondok Pesantren karena kebiasaan para santri yang sering bertukar atau meminjam pakaian, handuk, sarung, bahkan bantal, guling, dan Kasur antar sesama. Kebiasaan ini meningkatkan risiko

penularan *scabies* juga para santri dan pengelolanya tidak menyadari pentingnya menjaga kebersihan pribadi. Pengetahuan dan perilaku yang kurang baik dari penderita dapat menghambat upaya penanggulangan penyakit *scabies* (Efendi, Adriansyah, dan Ibad, 2020).

Asrama atau Pondok Pesantren merupakan tempat bagi santri untuk belajar agama Islam sekaligus sebagai tempat tinggal dan berkumpul. Penyakit *scabies* sering ditemukan di tempat – tempat dengan kepadatan penghuni yang tinggi, seperti asrama tentara, penjara, dan pondok pesantren. Kepadatan penghuni yang ditambah dengan lingkungan yang kurang terjaga kebersihannya memudahkan penyebaran dan penularan tungau *scabies*. Inilah alasan mengapa penyakit *scabies* dapat menyebar dengan cepat. Oleh karena itu, pengetahuan tentang *scabies* sangat penting bagi para santri (Naftassa dan putri, 2018).

Bermain bisa menjadi salah satu cara yang efektif untuk mendukung proses belajar anak. Para ahli telah membuktikan bahwa permainan merupakan pengalaman belajar yang bernilai dan tidak lagi dianggap sebagai pemborosan waktu. Melalui permainan, anak – anak dapat menguji gagasan mereka, mengajukan berbagai pertanyaan, dan menemukan solusi untuk masalah yang mereka hadapi.

Media permainan sebagai sarana belajar dan mengajar dapat digunakan dalam promosi kesehatan. Sebagai media promosi kesehatan, permainan menjadi metode belajar yang menyenangkan. Permainan dapat membawa kegembiraan dalam proses belajar bagi siswa, secara tidak langsung merangsang otak,

meningkatkan IQ, serta menumbuhkan rasa percaya diri. Pesan - pesan kesehatan dapat disampaikan melalui berbagai jenis permainan, mempertimbangkan kesesuaian dengan karakteristik dan preferensi sasaran agar pesan dapat diterima dengan efektif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan. Media permainan monopoli memberikan hiburan yang sekaligus edukatif, karena melalui media ini anak – anak dapat belajar.

Hal ini sesuai hasil penelitian yang dilakukan oleh Khoirani, Albiner Siagian, dan Fitri Ardiani (2012) bahwa pemberian promosi kesehatan dengan menggunakan media permainan dapat memberikan perbedaan tindakan antara sebelum dan sesudah perlakuan, begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Nanda Aditya Rizki (2012) juga membuktikan bahwa metode simulation game lebih berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan mengenai KRR (Kesehatan Reproduksi Remaja) dibandingkan dengan metode Focus Group Discussion (Khamidah, 2011). Berdasarkan hasil penelitian (Putri 2016) terdahulu mengatakan, sebagian besar santri memiliki tingkat pengetahuan dan perilaku pencegahan mengenai penyakit *scabies* yang baik. Dan tidak terdapat hubungan yang bermakna antara tingkat pengetahuan santri dengan perilaku pencegahan *scabies* di pondok pesantren Darut Taqwa Bulusan Semarang.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Media ular tangga terhadap pengetahuan *scabies* di Pondok Pesantren Mabdaul Uluum

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menganalisis Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Media Monopoli terhadap Pengetahuan Pencegahan *scabies* di Pondok Pesantren Mabdaul Uluum

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk Menganalisis Pengetahuan Santri terhadap Pencegahan *scabies* di Pondok Pesantren Mabdaul Uluum sebelum menggunakan Media Permainan Monopoli
- b. Untuk Menganalisis Pengetahuan Santri terhadap Pencegahan *scabies* di Pondok Pesantren Mabdaul Uluum sesudah menggunakan Media Permainan Monopoli.

D. Manfaat

1. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengalaman dan menambah wawasan ilmu yang bagi peneliti pada waktu pelaksanaan.

2. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan bagi Pondok Pesantren Mabdaul Uluum dapat meningkatkan pengetahuan dan informasi dalam penyakit *scabies* agar dapat meningkatkan kebersihan tubuh dan lingkungan sekitar.

3. Bagi Santri Pondok Pesantren Mabdaul Uluum

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi santri Pondok Pesantren Mabdaul Uluum untuk lebih meningkatkan kebersihan tubuh dan lingkungan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat sebagai sumber acuan dan bahan untuk perbandingan peneliti selanjutnya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Lingkup Masalah

Meningkatkan Pengetahuan dengan Media Permainan Monopoli terhadap Pencegahan *Scabies* di Pondok Pesantren Mabdaul Uluum Kota Tasikmalaya Tahun 2024.

2. Lingkup Metode

Menggunakan Metode *quasy experiment* dengan rancangan *one group pretest posttest design*.

3. Lingkup Keilmuan

Ilmu Kesehatan masyarakat di bidang Promosi Kesehatan.

4. Lingkup Tempat

Penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren Mabdaul Uluum Kota Tasikmalaya.

5. Lingkup Sasaran

Sasaran nya kepada siswa kelas VII, VIII, dan IX di Pondok Pesantren Mabdaul Uluum.

6. Lingkup Waktu

Penyusunan proposal dimulai pada bulan Juni Tahun 2024 sampai pada bulan Oktober 2024.